

Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти. 2021. № 16. С. 49–60.

5. Сірант Н., Новосельська Н. Цифровізація освіти як чинник сталого розвитку. *Сучасна українська освіта: виклики, стратегії, технології* : збірник наукових праць II Всеукраїнської науково-практичної конференції (Дрогобич, 15–16 травня 2025 року) / за ред. Т. Пантюк, А. Федорович. Дрогобич : «Трек ЛТД», 2025. С. 37-41.

6. Цифровізація освіти: дослідно-експериментальна робота: збірник матеріалів. / укл. О.П. Пінчук. Київ : ІЦО НАПН України, 2023. 71 с.

Булавина Олена

кандидат економічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки та психології

Щибря Надія

здобувачка 3 курсу,
спеціальності «Економічна та бізнес освіта»

Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана

ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ІГРОВИХ ПРАКТИК ДЛЯ РОЗВИТКУ ЕКОНОМІЧНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ

Актуальність дослідження. Сучасний світ характеризується швидкими змінами на ринках, глобальною конкуренцією та високими вимогами до компетентностей фахівців. У цих умовах розвиток економічного мислення стає однією з ключових цілей сучасної освіти, оскільки воно забезпечує підготовку молоді до життя в умовах турбулентності й прийняття самостійних ефективних рішень. Традиційні методи викладання, зокрема економічних дисциплін, не завжди стимулюють активну участь здобувачів в опануванні новими знаннями та вміннями і часто сприймаються молоддю як щось відірване від реального життя, а дисципліни – як надто складні та нецікаві. Це зумовлює необхідність пошуку нових підходів, де навчання економіки має бути максимально практико орієнтованим, інтерактивним, мотивуючим, а також спрямованим на розвиток економічного мислення здобувачів освіти. Відповіддю на ці виклики є поєднання

ігрових прийомів із сучасними інструментами електронного навчання та впровадження в освітній процес інтерактивних ігрових практик.

Мета дослідження полягає у визначенні принципів поєднання ігрових прийомів з інструментами електронного навчання та обґрунтуванні оптимальних форм застосування інтерактивних ігрових практик в освітньому процесі з метою розвитку економічного мислення студентської молоді.

Методи дослідження. У роботі використано комплекс методів: аналіз і синтез, спостереження, узагальнення педагогічного досвіду та моделювання методичної системи викладача.

Основні результати. Розвиток економічного мислення є важливою складовою сучасної освіти, оскільки воно забезпечує підготовку здобувачів до активного та усвідомленого життя в умовах ринкової економіки. Економічне мислення допомагає краще розуміти економічні теорії, включаючи здатність аналізувати економічні явища, оцінювати ефективність різних рішень, прогнозувати наслідки та ефективно планувати використання ресурсів у різних сферах діяльності [2]. Дієвим інструментом розвитку економічного мислення здобувачів в освітньому процесі є ігрові прийоми, адже вони поєднують навчання з практикою та емоційним залученням. Їх систематичне використання в освітньому процесі сприяє формуванню в здобувачів економічної грамотності, розвитку економічної уяви, логічного, критичного, креативного і системного мислення, готовності до самостійних рішень у майбутньому житті. Ігрова діяльність також допомагає розвивати навички командної взаємодії, ефективної комунікації та відповідальності за спільний результат.

З іншого боку, за даними звітів Datareportal за 2017–2022 роки (Digital in Ukraine, 2023), протягом останніх шести років, попри загальне скорочення чисельності населення України, кількість користувачів інтернету стабільно збільшується. Це свідчить про поступову інтеграцію цифрових технологій у всі сфери життя, включно з освітньою, та підтверджує необхідність подальшого розвитку цифрової компетентності як здобувачів освіти, так і викладачів. [3]

Проте просте спільне використання ігор та цифрових (інтерактивних) завдань є недостатнім. Автори пропонують підхід, що виходить за межі розважальних елементів, формуючи нову синергетичну освітню парадигму через інтеграцію ігропедагогіки та електронного навчання (e-learning). Таке поєднання дозволяє зменшити дистанцію між теорією та практикою, робить навчання більш інтерактивним, гнучким й ефективним.

Інтерактивні ігрові практики визначаються нами як сучасний, активний та практико-орієнтований метод, що поєднує принципи взаємодії (діалогу) та використання ігор як інструменту навчання. Суть інтерактивних ігрових практик полягає у створенні змодельованих ігрових ситуацій, де учасники, наприклад учні, студенти чи працівники, взаємодіють між собою, із ігровим матеріалом або зовнішнім середовищем, як-от комп'ютерні симуляції. Це дає змогу набувати нових знань, відпрацьовувати навички, тестувати стратегії та приймати рішення в безпечному та контрольованому середовищі, а також аналізувати результати власної діяльності.

Інтеграція ігропедагогіки та електронного навчання (e-learning) у систему професійної освіти вимагає чіткого дотримання низки дидактичних принципів, які забезпечують ефективність навчального процесу та забезпечення формування визначених професійних компетентностей здобувачів, а саме:

1. Принцип професійної релевантності. Усі ігрові елементи (симуляції, гейміфікація) та електронні модулі повинні бути безпосередньо спрямовані на формування навичок, визначених галузевими стандартами. Контент має моделювати автентичні виробничі ситуації для перенесення віртуальних навичок у практику.

2. Принцип системної інтеграції. Ігрові методи не можуть існувати ізольовано. Вони мають бути структурно вбудовані в архітектуру електронного курсу. Наприклад, бали та рейтинги стають інтегральною частиною електронної системи оцінювання.

3. Принцип адаптивності та індивідуалізації. Електронне середовище має динамічно пристосовуватися до темпу та рівня підготовки здобувача.

Використання адаптивних сценаріїв дозволяє автоматично змінювати складність завдань, забезпечуючи оптимальне навантаження.

4. Принцип миттєвого зворотного зв'язку. Електронні інструменти забезпечують моментальну реакцію системи: як у формі ігрової нагороди за успіх, так і у вигляді детального звіту з поясненням помилок.

5. Принцип підвищеної активності та автономності. Ігрове середовище стимулює внутрішню мотивацію, а цифрові інструменти надають простір для самостійного прийняття рішень у віртуальних ситуаціях.

Дотримання даних дидактичних принципів дозволяє створити високомотивоване, гнучке та ефективне освітнє середовище, що сприятиме формуванню висококваліфікованих і адаптивних фахівців.

Для втілення зазначених принципів пропонується використовувати такі специфічні методичні прийоми:

- **Сценарне моделюванні професійної діяльності.** Створення цілісних квестів, де цифрові тренажери слугують полем для дії, а ігрові елементи забезпечують контекст і мотивацію [1].
- **Глобальна гейміфікація курсу.** Перетворення всього навчального курсу на «гру»; з сюжетною лінією, де відкриття доступу до нового контенту залежить від успішності проходження попередніх етапів.
- **Адаптивний контент.** Якщо система фіксує помилки студента в грі, вона автоматично активує додатковий інтерактивний міні-урок для усунення прогалин.
- **Колективне ігрове проєктування.** Використання хмарних сервісів та спільних дощок для роботи над великими проєктами в командах, що змагаються між собою.

На основі проведеного дослідження нами виділено найбільш ефективні типи ігрових практик для розвитку економічного мислення, які доцільно запроваджувати в освітній процес.

Перший тип – бізнес-симуляції та економічні стратегії. У таких іграх учасники беруть на себе роль керівників компаній або економічних систем, приймаючи рішення щодо виробництва, ціноутворення, маркетингу, інвестицій та управління персоналом. Це сприяє формуванню системного бачення економіки, розвитку стратегічного мислення, аналізу ринкових умов, ефективного розподілу ресурсів та оцінки ризиків. Наприклад, онлайн-симуляції та платформи, такі як SimCity Education або EverFi відповідно.

Другий тип – рольові ігри на тему бюджету родини або підприємства. Учасники отримують умовний дохід і набір обов'язкових та бажаних витрат, після чого планують бюджет на певний період. Такі ігри тренують навички фінансової грамотності, вчать розрізняти доходи й витрати, пріоритезувати потреби та планувати використання коштів, а також реагувати на непередбачувані обставини, наприклад поломку техніки. Прикладом слугую онлайн ігри «Бюджет родини» / «Бюджет підприємства».

Третій тип – аукціони та біржові торги. Учасники моделюють процеси купівлі-продажу товарів, акцій або валюти, приймаючи рішення про купівлю чи продаж з метою максимізації прибутку. Такі ігри розвивають навички швидкого економічного аналізу, розуміння механізмів попиту та пропозиції, а також усвідомлення впливу ринкових емоцій і спекуляцій на ціноутворення.

Четвертий тип – економічні кейси та квести, у яких учасникам пропонують реальні або змодельовані економічні проблеми для розв'язання, наприклад підвищення рентабельності підприємства чи вибір оптимальних інвестицій для стартапу. Такі завдання стимулюють критичне мислення, творчий пошук рішень та застосування теоретичних знань на практиці.

П'ятий тип – вікторини та настільні економічні ігри – дозволяють закріплювати теоретичні знання на практиці, розвивати швидкість мислення та навички прийняття рішень, оцінювати ризики (наприклад, «Монополія»).

Гейміфікація навчання у вигляді балів, рейтингів або рівнів досягнень стимулює активність і створює атмосферу здорової конкуренції.

Висновки. Інтерактивні ігрові практики є дієвим інструментом розвитку економічного мислення, навичок стратегічного планування та фінансової грамотності студентської молоді, адже поєднують навчання з практикою та емоційним залученням. Авторки пропонують підхід, що формує нову синергетичну освітню парадигму через інтеграцію ігропедагогіки та електронного навчання (e-learning).

Таке поєднання трансформує освітній процес з пасивної передачі знань в активну, практико-орієнтовану діяльність, зменшуючи дистанцію між теорією та практикою. Завдяки цьому студенти отримують можливість працювати у власному темпі та отримувати швидкий зворотний зв'язок, відслідковуючи індивідуальний прогрес. В результаті здобувачі отримують не лише знання про економіку, а й практичні навички реалізації аналітичної, прогностичної, управлінської діяльності в процесі вирішення реальних ситуацій. Досвід свідчить, що такий підхід сприяє розвитку й особистісних компетентностей: студент вчиться працювати в команді, аргументовано відстоювати власну позицію та відповідати за наслідки рішень. Це формує готовність до роботи в сучасному економічному середовищі, де цінується здатність адаптуватися до змін.

Список використаних джерел

1. Вербо́вський Д. В. Аналіз досвіду використання ігрових технологій у освіті. Цифрова трансформація освіти України в умовах воєнного стану: зб. матер. Звітної наук. конф. Інституту цифровізації освіти НАПН України, м. Київ, 24 лютого 2023 р. / упоряд.: О. П. Пінчук, Н. В. Ясько́ва. Київ, 2023. С. 96–98. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734355>
2. Економі́чне мислення: поняття, місце в економі́чній структурі суспільства URL: <https://buklib.net/books/25811/>
3. Освітологі́чний дискурс, No 1(40), 2023 URL: <https://od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/972/721>